

أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البدهية لدى طالبات الصف الأول الأساسي

The Effect of Using Electronic Games in Developing Intuitive English Language Skills for Basic Stage School pupils In Amman

إعداد

عبير فاروق محمود

إشراف

الأستاذ الدكتور عبد الحافظ محمد سلامه

قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية

تخصص المناهج وطرق التدريس

قسم الإدارة والمناهج

كلية العلوم التربوية

جامعة الشرق الاوسط

آب/2015

تفويض

أنــا عبيــر فــاروق محمــود أفــوّض جامعــة الشــرق الأوســط بتزويــد نســخ مــن رســالتي ورقيــاً وإلكترونيـــاً للمكتبــات، أو المنظمــات، أو الهيئـــات والمؤسســـات المعنيـــة بالأبحـــاث والدراسات العلمية عند طلبها.

الاسم: عبير فاروق محمود

التاريخ: 23/8/2015

التوقيع: عبير فاروق

قرار لجنة المناقشة

نوقشت هذه الرسالة وعنوانها: "أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البدهية لدى طلبة المرحلة الأساسية في عمان " وأجيزت بتاريخ

1- أ.د.عبد الحافظ سلامه مشرفاً جامعة الشرق الأوسط التوقيع..............

2- أ.د.غازي جمال خليفة رئيساً جامعة الشرق الأوسط التوقيع..............

3- أ.د. ماجد محمد الخطابية ممتحناً خارجيا جامعة مؤتة التوقيع..............

شكر وتقدير

اللهم لك الحمد حمداً كثيراً طيباً مباركاً فيه، أحمدك ربي وأشكرك على أن يسرت لي إتمام هذه الرسالة على الوجه الذي أرجو أن ترضى به عني.

وأتقدم كذلك بجزيل الشكر إلى كل من جامعتي جامعة الشرق الأوسط وأعضاء الهيئة التدريسية فيها . كما أتقدم بجزيل الشكر إلى أساتذتي أعضاء لجنة المناقشة الموقرين على ما تكبدوه من عناء في قراءة رسالتي وإغنائها بمقترحاتهم القيمة.

وكما أتقدم بخالص شكري و تقديري وعظيم الإمتنان الى الاستاذ الدكتور عبد الحافظ سلامه ، لقبول ه الإشراف على رسالتي، ونصحه وتوجيهه وتشجيعه لي، ولما بذله من جهد لإنجاز هذه الدراسة وإخراجها بصورتها الحالية . له مني خالص الشكر والتقدير، وأسأل الله أن يمنحه الصحة والعافية ليكمل مسيرته ، وينفع بعلمه الباحثين وطلبة العلم، وأن يجزيه عني خير الجزاء.

ولا يفوتني أن أتقدم بالشكر والتقدير للأستاذ الدكتور غازي خليفة لما قدمه لي من عون ومساعدة في دراستي، وأسأل الله أن يجزيه عني خير الجزاء.

الباحثة: عبير فاروق محمود

الإهداء

أهدي هذا العمل الى:

قدوتي الأولى، ونبراسي الذي ينير دربي، إلى من أعطاني ولم يزل يعطيني بلا حدود،

الى من رفعت رأسي عالياً افتخاراً به..........أبي العزيز

أدامه الله ذخراً لي.

التي رآني قلبها قبل عينيها، وحضنتني أحشاؤها قبل يديها، الى شجرتي التي لا تذبل، الى الظل الذي آوي إليه في كل حين......أمي الحبيبة

حفظها الله وأطال بعمرها.

الشموع التي تني لي الطريق إخواني.......عمر و خالد.

الجوهرة المضيئة و اللؤلؤة المكنونة........أختي الغالية ياسمين.

أختي وزميلتي التي طالما ساعدتني وساندتني......صديقتي الغالية أمل.

لهم جميعاً أهدي ثمرة جهدي.....

الباحثة: عبير فاروق محمود

قائمة المحتويات

قائمة الجداول

قائمة الملحقات

أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البدهية لدى طلبة المرحلة الأساسية في عمان

إعداد

عبير فاروق محمود

إشراف

الأستاذ الدكتور عبد الحافظ محمد سلامه

ملخص

هدفت الدراسة إلى قياس أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البدهية لدى طالبات المرحلة الأساسية في عمان. حيث تم اختيار إحدى المدارس الخاصة في مدينة عمان والتي تستخدم الألعاب الالكترونية في التدريس.

ولتحقيق هدف الدراسة تم إعداد أداتين تمثلت الأولى باختبار لقياس مهارات اللغة الانجليزية البدهية، والثانية في برمجية إلكترونية لقياس أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البدهية. تم استخدام المنهج شبه التجريبي للإجابة عن سؤال الدراسة الرئيس الآتي:

ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البدهية لدى طالباتالمرحلة الأساسية في مدينة عمان مقارنة بالأسلوب الاعتيادي؟

وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات اللغة الإنجليزية البدهية بين طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة تعزى لطريقة التدريس ولصالح برمجية الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، المهارات البدهية.

The Effect Of Using Electronic Games In Developing Intuitive English Language Skills For Basic Stage School Pupils In Amman.

Prepared by

AbeerFarouqmahmoud

Supervisor

Abdel Hafez Mohammed Salameh

ABSTRACT

The study aimed to measure the impact of the use of the electronic games in the development of English language skills of student's axiomatic fundamental stage in Amman.

The studyrequired to choose one of the private schools in the city of Amman which use electronic games in teaching, to achieve the purpose of the study was developed two tools as below:

-The first test to measure English language skills axiomatic.

- The second in the electronic software to measure the impact of the use of electronic games in the development of English language skills axiomatic.

We used the quasi-experimental approach to answer the study question as following:

What is the impact the use of electronic games in the development of English language skills of student's axiomatic fundamental stage in the city of Amman?

The study found the presence of statistically significant differences in English language skills between the experimental group students and the control group students due to the method of teaching and in favour of electronic games software.

Key Words: Electronic Games, Intuitive skills.

الفصل الاول

خلفية الدراسة وأهميتها

مقدمة

يوصف العالم حالياً بعالم المعرفة، وس رعة التغير تكنولوجياً، تتحكم فيه التكنولوجيا، وتدخل في مختلف جوانب الحياة الاجتماعية والاقتصادية والثقافية وغيرها . فالمعلمون وأولياء الأمور أصبحوا يواجهون مشكلات حديثة تتعلق بكيفية التعامل مع الأطفال وتعليمهم في ظل هذا لتطور التكنولوجي الكبير .
وقد أصبح للألعا ب الإلكترونية دور كبير في تنمية فكر الأطفال، ومساعدتهم في تعلم الكثير من المهارات، إذ ينمو أطفال اليوم الذين عليهم أن يتعاملوا مع هذا الكم الهائل من المعلومات، ويديروا مشكلات يومية معقدة من خلال ما ستزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير غير مس بوقة وحلول إبداعية.

ومن هذا التطور التكنولوجي الكبير جاء مفهوم دمج التكنولوجيا في التربية ، الذي اعتبر ان المتدرب او الطالب هو المحور الأساسي من عملية دمج التكنولوجيا في التربية و الهدف الأساسي من هذه العملية هو : أن يتحول المتعلم أو المتدرب من متلقٍ جامدٍ إلى باحث ناشط في العملية التعلمية الجديدة . أي أن يكون الطالب هو المحور الأساسي في العملية التعلمية الجديدة(ابراهيم، 2015).

وتزود التكنولوجيا الجديدة الأطفال بفرص قوية للتعلم، واستيعاب مفاهيم العصر، ولعل أسلوب التعلم باللعب هو الأقرب لنفسية الطفل وحياته، إذ يتعلم

او يكتسب من خلاله معظم سلوكياته الحياتية ، ويترك اللعب بصمات واضحة على ملامح شخصيته ، وبالتالي يشكل مخزونا معرفياً يرتبط بفهم الطفل وتفكيره (الشحروري، 2007).

وعن طريق اللعب يمكن للطفل أن يطور قدراته الجسمية، والعقلية، واللفظية، كما يطور قدراته على التعبير والتواصل، فعن طريق اللعب يمكن أن يستخدمه الطفل كأداة تواصل بينه وبين أطفال آخرين يختلفون عنه في الثقافة، والقومية، واللغة (الهويدي، 2005).

ومن خلال ارتباط الطفل باللعب بشتى أنواعه، ارتبطت حياتهم به، إذ يتعلمون و يكتسبون من خلاله معظم أنماط سلوكهم الحياتية، ويترك اللعب بصمات واضحة على ملامح شخصياتهم، وبالتالي يشكل اللعب مخزوناً معرفياً يرتبط بفهم الطفل و تفكيره . والألعا ب بهدفها القديم الحديث أداة فاعلة من أدوات تعلم التفكير والتدرب عليه، فهي تعتمد عليه ولا تنفصل عنه . وهو هدفها الأسمى ونتاجها (الشحروري، 2011).

ويساعداللعب على بناء شخصية سوية، عن طريق مشاركة الطفل الفاعلة في الانشطة التلقائية الحرة بصورة ممتعة، ومرحة، فا للعب يشجع على تنمية لغة الحوار والمحادثة، ويدعم مهارات ما قبل القراءة كالتطبيق والإدراك البصري، ويشجع على تنمية التعاون، والمشاركة بين الأطفال (خطاب وعرفات، 2002).

وبذلك يصنف دور تفاعل الطفل مع ألعابه المفضلة كوسائل حديثة لامتصاص الغضب و ترميز اوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر، حيث انتقل اهتمام

الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستيشن و ألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم من كلا الجنسين منذ سن الثالثة (الشحروري،2007).

وقد جاء ايضاً مصطلح الألعاب التربوية لتأكيد ضرورة دمج الألعاب بالتربية وخاصة للأطفال بالمرحلة الأساسية فقد تعد الألعاب التربوية أحد أهم وسائل نقل واستيعاب المعلومة، وغرس السلوك المطلوب، وتغيير الاتجاهات والسبب في ذلك هو تميزها بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى(الخضر، 2006).

ويعد تعلم لغة اجنبية مثل اللغة الانجليزية امر مهم جدا في حياة الانسان اذ أن تعلم لغة اجنبية يكسب الإنسان مهارات لغوية جديدة بالإضافة إلى اكساب الانسان مهارات إدارية وتربوية جديدة . ويعتبر تعلم لغة أخرى من الامور الضرورية في حياة الانسان ف لذلك نجد ان كثير من الدول العربية جعلت في مناهجها التربوية و التعليمية اللغة الانجليزية اخرى إلى جانب لغة الدولة الرسمية.

لذلك ينعكس تعلم اللغة الانجليزية على الشخص بشكل ايجابي اذ اثبتت الدراسات ان تعلم لغة اخرى للأطفال في سنوات مبكرة من العمر يفيد في اثراء لغته و يساعده على تعلم الق راءة و الكتابة بشكل افضل، كما و تشير الدراسات ان تعلم لغة اخرى للطفل يعمل على تطوير نسبة ذكاءه و يساعده على تطوير مهاراته الدراسية و الحصول عل ى مخرجاتأفضل في تحصيله الدراسي(فرحات،2011).

مشكلة الدراسة:

تعد عملية تعلم المهارات البدهية باللغة الإنجليزية بالنسبة للمتعلمين في المرحلة الأساسية من الأمور الضرورية لهم، وذلك باعتبارها لغة جديدة ومهمة يجب تعلمها، إضافة إلى اللغة الأم.

ومن بين أهم طرق التعلم للأطفال استخدام اللعب، وذلك لجذب الطفل لتعلم من خلال توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات الأطفال البدهية والتي تحتوي على الصوت والصورة؛ مما يبث عنصر التشويق فيها.

وقد أشارت بعض الدراسات مثل : حمدي وأبو ريّا (2001)، والحربي (2010)،والشحروري (2007،2011) إلى مثل هده الطرق، وأوصت بإجراء المزيد من الدراسات حول أهمية الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات البدهية لدى الأطفال، و من هنا جاءت هذه الدراسة لاستقصاء أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات البدهية في اللغة الانجليزية .

إضافة إلى اهمية الموضوع ذاته إذ يمكن إضافة جديد للدراسات العربية في هذا المجال.

تبلور إحساس الباحثة بالمشكلة في ضوء المبررات الآتية:

1. تقدير الباحثة لأهمية فاعلية توظيف تكنولوجيا التعليم الحديثة، ومنها الألعاب الإلكترونية في عملية التعليم و التعلم.
2. ندرة الدراسات السابقة التي اهتمت بتوظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات البدهية باللغة الإنجليزية، إن لم تكن موجودة في حدود علم الباحثة.

في ضوء ما تقدم، يمكن تحديد المشكلة في استقصاء أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية ال بدهية لدى طلبة المرحلة الأساسية في عمان.

أسئلة الدراسة

هدفت هذه الدراسة التعرف إلى أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية البدهية لدى طلبة المرحلة الأساسية في عمان ، وذلك من خلال الإجابة على السؤال الرئيس الآتي:

هل يوجد أثر على استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية البدهية لدى طلبة المرحلة الأساسية في مدينة عمان؟

وللإجابة على السؤال الرئيس السابق تم اختبار الفرضية الآتية:

لا توجد فروق ذات دلالة احصائية ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات أداء الطلبة لمهارات اللغة الانجليزية البدهية لطلبة الصف الأول الأساسي الذين يدرسون مادة اللغة الانجليزية، مجتمعة و كل على حدة تعزى لأسلوب التدريس (الألعاب الإلكترونية، الطريقة الاعتيادية).

أهمية الدراسة:

تنبع أهمية الدراسة من الآتي:

1.قد تفيد معلمي المرحلة الأساسية في التركيز على ال جانب العملي للألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال.

2. التأكيد على ضرورة تنمية المهارات البدهية باللغة الانجليزية لدى الطلبة بالمرحلة الأساسية.

3. تأكيدها على ضرورة اهتمام أولياء امور الطلبة و المعلمين اعتماد ألعاب إلكترونية باللغة الإنجليزية لتطوير مهارات الأطفال البدهية.

4. التأكيد على ضرورة دمج الجانب النظري بالجانب التطبيقي في مناهج المرحلة الأساسية.

مصطلحات الدراسة:

تعرف **الألعاب الإلكترونية** وفقاً لما ذكرته (الشحروري، 2008) بأنها: نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/ الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية.

وتعرف الباحثة الألعاب الإلكترونية إجرائياً بأنها :برمجية الكترونية يركز فيها على النشاط الذهني بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى، اعتماداً على، الحواسيب المحمولة، والثابتة، والهواتف النقالة، وألعاب الفيديو المتحركة ، وقد تمارس هذه الألعاب بشكل جما عي عن طريق شبكة الإنترنت، أو بشكل فردي .

المهارات البدهية : هي المهارات الأساسية التي يتعلمه ا الطفل غالباً خارج نطاق الأسرة ،أو في اماكن خارج المنزل، ومن هذه المهارات القدرة على تشكل العلاقات، واللعب مع الآخرين،

والتعاون، والمشاركة، وتنمية المهارات الحركية، وفهم العالم المادي، وتطوير المواهب في المجالات المختلفة مثل: الموسيقى والفنون والكتابة والقراءة، وتطوير الوعي الذاتي، والثقة بالنفس . ومن المهارات البدهية التي ستتناولها الدراسة : مهارة الإدراك البصري، والقدرة على التركيز، ومهارة الحفظ.

مهارة الإدراك البصري: الطريقة التي نرى ونفسر بها كافة المعلومات البصرية التي من حولنا، وبالنسبة للطفل فان هذه المهارة تكون في طور النمو، وتستمر في النمو والتطور أثناء مرحلة الدراسة الأساسية، وتتميز بقدرة الطفل على ملاحظة أوجه الشبه، أو الاختلاف بين الأشكال، أو بين الأحرف، او الأرقام والألوان، و قدرة الطفل على تذكر الصور، أو الأحرف التي شاهدها وترتيبها بشكل صحيح.

مهارة المقدرة على الحفظ : الاحتفاظ بعدد أكبر من المعلومات بصورة أكثر كفاءة، عن طريق الترديد وطرق أخرى من خلال ربطها بصورة أو عبارة أو كلمة، لنساعدالمتعلم على الحفظ والتذكر، وتعزيز قوة الذاكرة .

مهارة التركيز: تعريض الذهن زمناً كافيًا لمؤثر أو جملة مؤثرات، كي ينطبع عليه انطباعًا واضحًا، على أن يغلق الإنسان ذهنه دون كافة المؤثرات الأخرى.

المرحلة الأساسية.

ويعرف الراميني(2006)**المرحلة الأساسية** بأنها: المرحلة التي يبدأ خلالها الطفل اللعب والحركة، وطرح الأسئلة، ثم مساعدته على الوصول إلى إجابات مقنعة بنفسه، إذ إن الطفل في هذه المرحلة يريد أن يتوصل بنفسه إلى إجابات مقنعة في حدود إدراكه العقلي، وخبراته البسيطة، ومفاهيمه الأولية، وقدراته اللغوية.

وتعرف المرحلة الأساسية إجرائ يأً بأنها : هي المرحلة الأولى من التعليم العام الي تضع اللبنات الأساسية لكل المهارات اللازمة لمواصلة التعليم و لمواجهة الحياة العلمية، وتضم هذه المرحلة الصفوف من الصف الأول وحتى الصف الرابع، ويلتحق التلميذ بالصف الأول عند بلوغه ست سنوات.

حدودالدراسة

الحدالمكاني : تم تطبيق هذه الدراسة في إحدى المدارس الخاصة التي تستخدم تقنية الألعاب الإلكترونية في محافظة عمان.

الحدالزماني : تم تطبيق هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 2015/2014.

الحدالبشري : تم تطبيق هذه الدراسة على طالبات الصف الأول الأ ساسي في إحدى المدارس الخاصة التي تستخدم تقنية الألعاب الإلكترونية.

محددات الدراسة:

تعميم نتائج هذه الدراسة محدد بدرجة صدق أدوات الدراسة و ثباتها، وبدرجة موضوعية استجابات أفراد عينة الدراسة.

الفصل الثاني

الأدب النظري والدراسات السابقة

تم تقسيم هذا الفصل إلى قسمين هما : القسم الأول و يتمثل بالأدب النظري، في حين يتناول القسم الثاني البحوث و الدراسات العربية و الأجنبية ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية و فيما يأتي تفصيل لكل قسم.

أولاً: الأدب النظري

يتناول هذا القسم مظاهر النمو للأطفال و الألعاب الإلكترونية بما يشمل مفهومها وأهمية استخدامها ، ومن ثم التطرق إلى أهم الإيجابيات و السلبيات لاستخدامها، ثم ماهية المهارات الذهنية لأطفال بالمرحلة الأساسية وتنميتها باللغة الانجليزية.

المحور الأول: مظاهر النمو للأطفال في المرحلة الأساسية:

للأطفال طبيعتهم الخاصة بهم ، فقد يميل الأطفال إلى اكتشاف بيئتهم ومعرفة ما يدور حولهم من أحداث ممن خلال اللعب . فاللعب يساعد الطفل لمعرفة الكثير عن نفسه و عن العالم المحيط به . ومن أنواع الألعاب المختلفة الألعاب الإلكترونية التي يتناولها هذا المحور من جوانب عدة منها : مفهومها، شروطها ، إيجابيات وسلبياتها على الطفل.

مظاهر النمو ومراحلها لأساسية : اقتضت حكمة الله في خلقه أن يمر الطفل المولود في نموه بسلسلة متعاقبة من التغيرات التي تتسم بالذاتية، مكونة من

الفروق الفردية، والخاصية الفردية لكل طفل مولود، وفي نموه يتخذ مظهرين
أساسيين كما ذكره (الراميني، 2006):

1) مظهر النمو البنائي الملازم لجسمه، وشكله، وحجمه، ووزنه، وطوله، وعرضه، وتنظيمه، وتركيبه الداخلي والخارجي.

2) مظهر النمو الأدائي الذي يلازم أبعاد نموه الوظيفية من جسمية، وحركية، وعقلية، وحسية، ونفسية، وعضوية، لمجابهة متطلبات الحياة البيئية، واحتياجاته الأساس ية في تفاعل مستمر بناء، وتأثر و تأثير متبادل، وتوازن وتناسق متميز.

يكون نمو شخصية الطفل في المرحلة الأساسية سريعاً ولذلك هناك الكثير من الأمور التي يجب على الطفل أن يتعلمها، ومن مظاهر نمو الطفل في مرحلته الأساسية كما ذكرها **(زهران، 2005)**، ما يلي:

1. النمو الحركي : تعد هذه المرحلة مرحلة النشاط الحركي المستمر وتمتاز حركا ت الطفل في هذه المرحلة بالشدة و سرعة الاستجابة وتكون غير منسجمة ومترابطة أو متزنة في أول المرحلة.
2. النمو الحسي : الطفل في بداية هذه المرحلة يجهل العالم الخارجي تماماً ويجد متعة في ممارسة حواسه فهو شغوف بالشم و التذوق والتذوق و فحص واكتشاف الأشياء، وفي بداية هذه المرحلة ايضاً يصعب على الطفل أن يفرق بين اليمين واليسار والأعلى والأسفل وبعض الحروف و الأرقام، أيضاً إدراك المسافات غير دقيق وكذلك الأوزان فلا يستطيع الطفل إدراك الأوزان المتقاربة.

3. النمو العقلي : يطلق ايضاً على هذه المرحلة (مرحلة السؤال) فما أكثر أسئلة الطفل في هذه المرحلة وتسمع منه دائماً كلمات : ماذا؟ كيف؟ متى؟ أين؟ ففي ذلك يحاول الاستزادة العقلية و المعرفية، فهو يسأل وقد يفهم الإجابات وقد لا يفهم، وفي هذه المرحلة تزداد قدرة الطفل على الفهم فهو يستطيع أن يفهم الكثير من المعلومات البسيطة وتزداد مقدرة الطفل على الفهم من الخبرة و المحاولة و الخطأ، أما الذاكرة فيلاحظ زيادة التذكر المباشر ويستطيع أن يتذكر الأجزاء الناقصة من الصورة، أما التخيل فيلاحظ أن اللعب الخيالي وأحلام اليقظة تميز هذه المرحلة حيث يطغى خياله على الحقيقة.

4. النمو اللغوي : يتحسن النطق اللغوي ويختفي الكلام الطفولي مثل الجمل الناقصة و يستطيع الطفل الافصاح عن حاجاته، ويمر التعبير اللغوي هنا بمرحلتين:

- المرحلة الأولى : مرحلة الجمل القصيرة (في العام الثالث) وتكون الجمل مفيدة وبسيطة تتكون من كلمتين إلى أربع كلمات وتؤدي المعنى بالرغم من أنها لا تكون صحيحة من ناحية التركيب اللغوي.
- المرحلة الثانية : مرحلة الجمل الكاملة (في العام الرابع) وتتكون فيها الجمل من أربعة إلى ست كلمات، وتتميز بأنها جملة مفيدة تامة الأجزاء أكثر تعقيداً و دقة في التعبير.

5. النمو الانفعالي : تتميز الانفعالات بأنها شديدة ومبالغ فيها (غضب شديد، حب شديد، كراهية شديدة) و تتميز ايضاً بالتنوع و الانتقال من انفعال إلى آخر ومن الانشراح إلى الانقباض ومن البكاء إلى الضحك، ويتركز الحب كله حول

الوالدين وتظهر الانفعالات حول ال ذات مثل الخجل والاحساس بالذنب و مشاعر الثقة بالنفس.

6. النمو الاجتماعي : من أهم مطالب النمو الاجتماعي في هذه المرحلة أن يتعلم كيف يعيش مع نفسه وكيف يعيش في عالم يتفاعل فيه مع غيره من الناس، ومن مطالبه ايضاً الإحساس باثقة التلقائية ويزداد وعي الطفل في هذه المرحلة بالبيئة الاجتماعية ونمو الألفة و زيادة المشاركة الاجتماعية.

المحور الثاني : التعلم واللعب عن طريق الألعاب الإلكترونية:

تؤكد الاتجاهات التربوية الحديثة على ضرورة استغلال التكنولوجيا في التعليم، وتعد عملية استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من أكثر الطرق الناجحة لتعليم الأطفال بعض المهارات الأساسية، إذ تصمم الألعاب الإلكترونية بطريقة تعليمية جاذبة للأطفال، وفي الوقت ذاته ترفيهية، ومسلية ضمن برامج لأطفال المرحلة الأساسية، لتكوين بعض المفاهيم العلمية، وتعزيزها لديهم، وإكسابهم بعض مهارات الرسم و التخطيط والتلوين والتشكيل والتصنيف،استعداداً للقراءة والكتابة، والمفاهيم الرياضية، وال هندسية وذلك بأساليب مشوقة يحبها الأطفال من خلال الألعاب الإلكترونية.

وقد أكد تايلور (Taylor) كما ورد في مردان (2004) أن الأطفال الذين يلعبون أو يتعلمون كيفية السير مع برامج الحاسوب، تنمو لديهم مهارات التفكير عن خطوات البرنامج، وأساليب التعليل والاستنتاج حتى وإن كان التعلم من خلال اللعب، او المتعة و التسلية، فإن برامج الحاسوب تساعد الأطفال

على التفكير والمبادأة و الجرأة على طرح الأسئلة : لماذا؟ و كيف؟ و متى؟ في كل موقف.

واستخدمت الألعاب التربوية والتعليمية إجمالاً في معظم البرامج التعليمية إما على شكل القواميس الإلكترونية مثل ألعاب الكلمات و الحروف، أو بتخصيص فقرات و تمرينات لها بعد تعلم الحقائق و المفاهيم و المبادئ، وتستخدم الألعاب الإلكترونية للتأكد من التعلم وجعله أكثر جاذبية، وللتدريب على المستويات العليا من التعلم و التفكير، وقد صممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب، ولكن بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الإبداع و الابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية . ولذلك فإن التعلم الذي يتطلب التشويق يستخدم كثيراً من أنماط البرمجة التعليمية و الألعاب الإلكترونية المنوعة و المسماة بالألعاب التعليمية، أو ألعاب المحاكاة، التي تجعل التعليم أكثر تشويقاً، مما دفع كثيراً من المتعلمين الصغار و الكبار الى مواصلة التعلم بغض النظر عن المكان و الزمان و عمر المتعلم(الريباوي، 2009).

أهداف اللعب والتعلم عن طريق الحاسوب:

يرى مردان (2004: 267) أن اللعب عن طريق الحاسوب يحقق الأهداف الآتية:

1. تنمية التآزر البصري العضلي لدى الأطفال.
2. تنمية القدرة على الانتباه والتركيز أثناء ممارساتهم للأنشطة القصصية، أو الألغاز، والمسابقات التي تحتويها البرمجيات .

3. تنمية القدرة على الملاحظة أثناء ممارستهم لبعض الألعاب الحاسوبية، مثل تحديد الأشياء المختلفة في صورتين، تحديد الأشياء غير المنطقية بين مجموعة من المثيرات.

4. اكتساب مهارة التعلم الذاتي.

5. تنمية قدرة الطفل على التخيل.

6. تنمية القدرة على الابتكار من خلال الرسم والتلوين.

7. تنمية استعداد الاطفال للقراءة الذي يعتمد على تنمية قدرة الطفل على التميز البصري.

وأكد (المناعي، 1992: 246) أن للحاسوب دوراً مهماً في استخدام المواقف التعليمية المختلفة مثل : التدريب والممارسة و الشروح العلمية وحل المشكلات ثم وضع المتعلم في بيئة مماثلة للبيئة التعليمية عوضاً عن الطرق الاعتيادية التي تتمثل في الكتاب المدرسي بواسطة التركيز على التعليم الذاتي.

الحاسوب وتعلم اللغات

يعد الحاسوب وسي لة تعليمية حديثة في تدريس اللغة ،كونه يس هم في إ حداث بيئة تربوية جيدة تساعد في جعل التعليم أكثر متعة وذاتية ويفعل دور الطلبة في العملية التعليمية ويوفر لهم خبرات وفرص تعليمية تساعدهم في ا تخاذ القرارات المختلفة ولذلك صممت الكثير من البرمجيات و الألعاب الإلكترونية للطلبة ما قبل المدرسة و المرحلة الأساسية، والمتوسطة و الثانوية.

وكما ذكر (سلامة، 2013ص78) يمكن استخدام ا لحاسوب في تعليم الكبار و ايضا الاطفال،اذ ينمي الحاسوب للأطفال القدرات الفنية واللغوية و الاجتماعية والرياضية، وبالرغم من مساعدة الحاسوب تعلم اللغات الا انه يوجد مصاعب لتعليم اللغات بالحاسوب، ومنها:

1. غياب عنصر الكلام المنطوق، اذا ما زالت النظم الآلية لتوليد الكلام وتمييزه دون المستوى المطلوب للاستخدامات العملية.
2. حاجة معظم البرامج إلى حيز سعة تخزينية هائلة لحفظ المادة التعليمية وخاصة في مجالات تعليم القراءة و الكتابة.
3. صعوبة محاكاة المواقف الطبيعية للاستخدامات اللغوية لت أكيد مبدأ الوظيفة الاتصالية في اكتساب مهارات اللغة.

تعريف اللعب:

عرف فرج (2004) اللعب بأنه : نشاط موجه و غير موجه يقوم به الطفل من أجل تحقيق المتعة والتسلية و يستغله الكبار عادة ليساهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم و أبعادها المختلفة العقلية و الجسمية و الوجدانية.

وقد عرف الراميني (2006) اللعب بأنه : نشاط تعليمي و تعلمي،و ن شاط جسدي و عقلي يقوم في الظاهر من أجل ذاته.

أما تعريف تايلور كما ورد في (الشحروري , 2008) للعب بأنها هي بداية الحياة بالنسبة للطفل، وانها هي حياته وليس فقط طريقة الوقت وإشغال الذات، فاللعب للطفل هو كمال التربية و الاستكشاف والتعبير الذاتي و الترويج.

مفهوم الألعاب الإلكترونية

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنهالعبة تعليمية يتم اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة اخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة(مندور ،2006).

ويمكن تعريفها بأنها : نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي . ويطلق عليها بأنها الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية (digital) ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب و الإنترنت والتلفاز والفيديو وال هواتف النقالة، والأجهزة الكفية(المحمولة بالكف)(الشحروري، 2008).

استخدام الألعاب التر بوية لدى طلبة صفوف الحلقة الأسا س ية الأولى(1-4)

ذكر (سلامة، ابو ريا، 2002) المبادئ التي يجب مراعاتها عند استخدام الألعاب التربوية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية ومن هذه المبادئ:

1. المبادئ النفسية و التربوية الي تقوم عليها الألعاب التربوية المستخدمة في المرحلة الأساسية.

2. اختيار الألعاب التربوية المتصلة بشكل مباشر مع الأهداف التربوية والمتصلة ببناء شخصية الطفل و إنماء قدراته العقلية و المعرفية وتطوير وجدانه، وتشكيل اتجاهاته الوطنية و المهنية.

الشروط الواجب توافرها في الالعاب عامة

مناسبتها مع مستوى الطفل التعليمي، فاللعبة المعقدة قد تؤدي إلى توتر ا لطفل ولا تؤدي إلى الهدف المرغوب (الهويدي،2005).

و اعتبر (Moreno,2008) الشروط الآتية شروطاً ضرورية للألعاب الإلكترونية:

1. التكيف : يجب أن تراعي أنماط التعلم المختلفة للطلاب، واختلاف معلوماتهم السابقة، واختلاف توقعاتهم و أهدافهم.
2. المثيرات و الاستجابة الإيجابية : وهو أن الموقف التعليمي في اللعبة الالكترونية التي تعرض على المتعلم يعد مثيراً ويطلب استجابة ايجابية حتى ينتقل الى خطوة جديدة.
3. . التغذية الراجعة والتعزيز الفوري : بما أن المتعلم يكون قد استجاب للمثير، لذلك فإن اللعبة التعليمية تعرض له النتيجة الفورية وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذي يدفعه لمواصلة اللعب.

وكما ذكرت (الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني، 2010) عدد من العناصر و الأسس التي تقوم عليها الألعاب التعليمية سواء كانت تقليدية أو إلكترونية والتي يجب أن تتوافر فيها وهي:

1. الهدف : ان يكون لها هدف تعليمي واضح و يتوافق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.
2. القواعد: ان يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب.
3. المنافسة : ان تعتمد في تحقيقها ل لأهداف على عنصر المنافسة ويكون ذلك بين متعلم وآخر أو بين المتعلم و الجهاز، او بين المتعلم ومحك أو معيار، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف معينة.
4. التحدي : ان تتضمن اللعبة قدراً من التحدي الملائم الذي يستفز قدرات الفرد في حدود ممكنة.
5. الخيال: أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية و الرغبة في التعلم.
6. الترفيه : ان تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة و الهدف التعليمي.

ايجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها:

أشار (ابراهيم، 2015) إلى ان للألعاب الإلكترونية سلبيات كما لها ايجابيات، وأوردها كالآتي.

الايجابيات:

- تنمي العاب الكمبيوتر و الفيديو قدرة الطفل على التركيز وتذكر و ترتيب المعلومات المعطاة.

- تحسين مقدرة الطفل على استعمال يديه بشكل تلقائي و منسجم مع حركة العينين المتابعة لفعاليات اللعبة المتحركة .

السلبيات:

- تأخذ كثيراً من وقت الطفل وقد تشغله عن نشاطات اخرى مثل المطالعة او الأنشطة الرياضية.
- قد تسبب بعض الأضرار الصحية للأطفال الذين وصلوا بها حد الإدمان.

المحور الثالث: المهارات البدهية للأطفال في المرحلة الأساسية:

المهارات البدهية للأطفال :تحتل مرحلة المهارات البدهية (الأساسية) التي تمتد فترتها ما بين (4– 6) سنوات أهمية متميزة بالنسبة لتطور مرحل النمو الحركي، فضلا عن أنها تحقق الكثير من التحكم وسيطرة الطفل أو المتعلم على القدرات الحركية الأولية التي اكتسبها فيالمرحلة السابقة، كما أنها تتضمن ظهور بعض الحركات الجديدة التي تمثل أهمية متزايدة لتكيفه مع بيئته أو محيطه الذي يعيش فيه .

ولذا، ينظر إلى الطفولة على أنها أ هم المراحل الا رتقائية التي يتم تعلم الطفل فيها مهاراته الأساسية، ومن هنا تأتي أهمية الصفوف الأساسية (الصفوف الأولى).

ومن المهارات البدهية التي تراولتها الدراسة المهارات الحالية:

1. **مهارة التركيز** :تبدأ مهارة التركيز عن الطالب بمرحلته الأساسية عندما يشعر بمشكلة ما او في وجود مسألة ما، أو نقص في بعض المعاني . فمهارة التركيز تأتي للطالب تلقائياً وتساعده على الاهتمام بجمع جزيئات صغيرة م ن المعلومات وإهمال معلومات أخرى(مارزانو،1996).

2. **مهارة المقدرة على الحفظ** : يولد الطفل وهو لديه هذه المهارة البدهية بالقدرة على الحفظ فقد توصف ذاكرة الطفل بأنها آلية فقد لا يعتمد الطفل في حفظه على فهم المعنى وانما بحرفية الكلمات ومعنى ذلك ان مقدرة الأطفال على الحفظ حتى سن السادسة لا يعتمد على إيصال المعنى وإنما يعتمد على التكرار وذلك حسب ما ذكره (هيندي و توون، 2006)، بوجود العديد من العوامل التي تساعد في تطور هذه المهارة ومن أهم هذه العوامل:

- العامل النفسي : حيث وجد أن مقدرة الطفل على الحفظ تزداد بتواجده مع أطفال آخرين يحفظون معه فهذا العامل يشجع الطفل و يذهب عنه الملل.
- المفاهيم المحسوسة و المجرده : حيث وجد أن قدرة الأطفال على حفظ وتذكر المفاهيم المحسوسة مثل (الصور و الاشكال) اكبر بكثير من حفظ واستيعاب المفاهيم المجردة (كالأرقام والحروف).
- ألعاب تقوية الذاكرة : هناك بعض المهارات البسيطة الممكن ممارستها مع الأطفال لتزيد من نسبة تركيزهم وحفظهم في نفس الوقت، مثل : استخدام بطاقات لصور مختلفة وتمريرها على الأطفال بسرعة ثم الطلب منهم تذكر الصور، نستطيع البداية بعدد قليل من البطاقات ثم نزيد العد د فيما بعد مع مراعاة ان تكون الصور مألوفة للطفل ويعرفها.

3. **مهارة الإدراك البصري** :يشير الإدراك البصري على التمييز بين الأشكال، وإدراك اوجه الشبه و أوجه الاختلاف بينهما من حيث اللون والشكل و الحجم و النمط والوضع و والوضوح و العمق و الكثافة وهذه القدرة ضرورية لتعلم الطفل القراءة و الكتابة و الرسم و الحساب، وترتبط هذه القدرة بسرعة الإدراك والقدرة على إدراك التفاصيل الدقيقة ، ويعتبر الادراك البصري من المهارات البدهية للطفل الطبيعي حيث يكون قادراً على رؤية و تمييز الأشياء بالعين المجردة(هيام محمد عاطف، 2002).

المحورالرابع:أهمية تعليم اللغة الانجليزية

يتجه عالم اليوم إلى تعليم اللغة الإنجليزية بشكل كبير، فنكاد نرى أن كل دولة في العالم تضع في مناهجها الدراسية اللغة الإنجليزية تعد اللغة الإنجليزية لغة عالمية منتشرة حول العالم ، ولا تخفى أهمية تعلم اللغة الانجليزية على أحد ومن فوائد تعلمها الآتي **(عيسى، 2005):**

- تعد اللغة الإنجليزية لغة عالمية إذ أن معظم دول العالم تتحدث الإنجليزية كلغة ثانية إلى جانب لغتها الأم.
- تعد اللغة الإنجليزية اللغة الدارجة في العلوم والطب و مختلف العلوم الأ خرى ، إذ نجد أن المقالات العلمية والكتب العلمية الحديثة تصدر في اللغ الإنجليزية.
- تعلم اللغة الإنجليزية يتيح الفرص أمام التعليم الخارجي أو فرص العمل حيث أن التعليم في اللغة الجامعات الخارجية والدولية يتطلب أن يكون لدى الشخص

مهارات عالية في ال لغة الإنجليزية كما أن أصحاب العمل يفضلون الاشخاص الذين يجيدون و يتقنون اللغة الإنجليزية.

- اللغة الإنجليزية هي لغة الإنترنت حيث أن العديد من المواقع الإلكترونية تكون باللغة الإنجليزية ولا يوجد خيار للغة ثانية.
- تعد اللغة الإنجليزية هي لغة التعليم في معظم الجامعات حتى الجامعات العربية حيث نجد أن معظم التخصصات تدرس باللغة الإنجليزية.

تشمل المرحلة الأساسية غالباً الأطفال الذين هم في طور ا كتساب اللغة الانجليزية ، كلغة ثانية وبخاصة انها اصبحت تعد جزء هام من المجتمع، يهدف التعليم ثنائي اللغة الى تطوير معرفة المتعلم من خلال مهارات القراءة و الكتابة ومهارات التفكير في اللغة الأم، في حين تدرس الل غة الثنائية او الا جنبية باعتباره موضوع منفصل(Benson،2004).

كما وتؤثر ثنائية اللغة ايجاباً على حد سواء في الت قدم الفكري و اللغوي، والأطفال الذين يمتلكون لغتين تبدى لهم حساسية اكبر للمعاني اللغوية ويمكن أن تكون أكثر مرونة في تفكيرهم من الأطفال أحادي اللغة، لذلك فإنه ليس من المستغرب ان الاطفال ثنائي اللغة يجب ان يكونوا أكثر مهارة في جواني معينة من المعالجة اللغوية، والسيطرة على الأنظمة اللغوية، وكذلك يكون الطفل ثنائي اللغة اكثر ممارسة في تحليل المعاني من الطفل ذو لغة واحدة (Cummins، 1998).

وقد اعتبرت (عيسى، 2005: 176،177) ثنائية اللغة بداية كأي موضوع بحاجة إلى التعلم وكذلك نظر اليه من ناحية معقدة اجتماعية و ثقافية ، وبصفة عامة لا يملك الأطفال سوى صعوبة قليلة في اكتساب اكثر من لغة واحدة، وفي النهاية يتكلمون كلا منها بدون تداخل لغوي مع الاخرى.

ثانياً: الدراسات السابقة ذات الصلة.

استعانت الباحثة بالمجلات والدوريات التربوية والرسائل العلمية العربية و الأجنبية ، لعرض ما له علاقة بموضوع الدراسة الحالية وهي الألعاب الإلكترونية وأثرها في تنمية مهارات الاطفال البدهية با للغة الانجليزية، وتسهيلاً للدراسة فقد ارتأت الباحثة عرضها ضمن اطار رئيس واحد بدءاً من الاقدم إلى الأحدث زمنياً:

في هذا المجال أجرى **وولكروديلاسي (Walker &Delacey, 1994)** دراسة هدفت إلى استقصاء أثر استخدام الحاسوب في تطوير القدرات اللفظية لدى الأطفال ، وقد أجريت الدراسة التجريبية على مجموعتين من الطلاب إحداهما مجموعة تجريبية وعددها (11) طالباً درسوا باستخدام الحاسوب، بينما المجموعة الثانية وهي الضابطة وعددها (10) طلاب درسوا بالطريقة الاعتيادية ، ثم إجراء اختبار قبلي واختبار بعدي لعينة الدراسة وقد توصل الباحثان إلى فاعلية الحاسوب في تطوير لغة الأطفال وزيادة مهاراتهم اللفظية.

أما دراسة **رينالدي (Rinaldi,1997)** فقد هدفت إلى التعرف على اثر التدريس باستخدام الحاسوب على التحصيل في الرياضيات، وقد تكونت عينة الدراسة

من 22 طالباً من الصف الثامن تم اختيارهم بشكل عشوائي على أساس الأداء الضعيف على اختبار قبلي يقيس مهاراتهم في الكسور و العمليات عليها، وقد قسم أفراد العينة إلى مجموعتين : الأولى ضابطة تلقت طريقة التدريس باستخدام طريقة التدريس الموجهة من المعلم، والثانية تجريبية تلقت طريقة التدريس باستخدام الحاسوب، وقد أشارت النتائج إلى وجود الاختبارين القبلي و البعدي . وقد توصل الباحث إلى أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية بين تحصيل المجموعتين التي تلقت التدريس بالطريقة الموجهة من قبل المعلم، والمجموعة التي تلقت التدريس باستخدام الحاسوب.

وأجرى **(الجمهور، 1999)** دراسة هدفت إلى التعرف على فاعلية استخدام الحاسوب و برمجياته المتعددة في تعليم اللغة الانجليزية لطلاب الصف الأول الثانوي ، إذ بلغ مجتمع الدراسة 64 طالباً موزعين على فصلين دراسيين : أحدهما يمثل المجموعة التجريبية، والتي درست باستخدام الحاسوب، والمجموعة الضابطة درست بالطريقة الاعتيادية . وكان الهدف من الدراسة هو تحديد مدى فاعلية الحاسب الآلي في تعليم اللغة الانجليزية بين الطريقتين . وبعد إجراء الاختبار البعدي لكلتا المجموعتين لقياس مدى التحصيل العلمي لهما، توصل الباحث إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha\leq0.05)$ في مستويات تحصيل الطلاب بين المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية عند مستوى التذكر ، و مستوى الفهم من "تصنيف بلوم " ، بينما توصلت الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى التطبيق.

وهدفت دراسة **حمدي وأبو ريّا (2001)**إلى استقصاء أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب في اكتساب طلبة الصف السادس الأساسي لمهارات العمليات الحسابية الأربع، وقد تكونت عينة الدراسة من (101) طالباً و طالبة من طلبة الصف السادس الأساسي، إذ تعلمت المجموع ة التجريبية من خلال برامج تعليمية تستخدم استراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب، أما المجموعة الضابطة فتعلمت بالطريقة الاعتيادية . وقد خضعت المجموعتان إلى اختبار تحصيلي لقياس التحصيل المباشر والمؤجل، وقد أظهرت الدراسة وجود فروق ذات د لالة إحصائية في التحصيل المباشر والمؤجل لأفراد عينة الدراسة تعزى إلى استراتيجية التعلم المنفذة من خلال الحاسوب، وكذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل المباشر والمؤجل لأفراد عينة الدراسة تعزى إلى جنس الطلبة (حمدي وابو ريّا،2001).

وأجرى **التويم (2002)** دراسة هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية في تدريس مادة قواعد اللغة العربية للصف السادس الابتدائي في مدرسة عبد الملك بن مروان بمدينة الرياض . ولتحقيق أهداف الدراسة، قام الباحث باستخدام المنهج التجريبي لدراسة أثر المتغير المستقل (الحاسوب) عل ى المتغير التابع (التحصيل) على عينة الدراسة التي تكونت من (60) طالباً والذين تم توزيعهم إلى مجموعتين : الأولى (30)طالبا كمجموعة تجريبية، والثانية (30) طالبا كمجموعة ضابطة . وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط تحصيل الطلاب بين المجموعة التجريبية و المجموعة

الضابطة في مستوى الفهم و التطبيق . كما بينت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط تحصيل الطلاب بين المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة على الاختبار إجمالاً.

وهدفت ال دراسة التي أجراها **(Dunn,2002)** إلى مقارنة بين أسلوب التدريس بالطريقة الاعتيادية ، والتدريس بمساعدة الحاسوب من حيث فاعلية كل منهما في تنمية مهارة القراءة لطلبة الأول الثانوي الذين يعانون ضعفاً في هذه المهارة . وتألفت عينة الدراسة من مجموعتين : مجموعة تجريبية مكونة من (78) طالباً وطالبة درسوا المادة التعليمية بواسطة الحاسوب، ومجموعة ضابطة مكونة من (63) طالباً وطالبة درسوا المادة ذاتها بالطريقة الاعتيادية ، وقد توصلت الدراسة إلى تفوق المجموعة التجريبية التي درست بواسطة الحاسوب.

هدفت دراسة **الشحروري (2007)**إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن . ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكوراً وإناثاً، إذ بلغ عدد أفراد الدراسة (75) طالباً وطالبة.

وتم إعداد بطاريتي ألعاب الكترونية، الب طارية الأولى تضمنت ألعاباً موجهة والبطارية الثانية ألعاباً غير موجهة . مارست المجموعة التجريبية بنوعيها ذكوراً و إناثاً هذه الالعاب بواقع حصة واحدة اسبوعياً على مدى الفصل الدراسي الاول (2007/2006).

أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة احصائية على مقياس ا لعمليات المعرفية الكلية عند مستوى الدلالة بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعاً لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجهة . كما وجدت فروقاً ذات دلالة احصائية على بُعد اتخاذ القرار عند مستوى الدلالة بين متوسطات الأداء البعدي المعدل تبعاً للتفاعل بين المجموعة والجنس لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة (الشحروري، 2007).

وكما هدفت **(الشديفات، 2007)** في بحثها إلى استقصاء أثر استخدام الحاسوب في تحصيل طلبة مساق مناهج و أساليب تدريس التربية الاسلامية في جامعة آل البيت . تكونت عينة البحث من جميع الطلبة المسجلين في مساق مناهج و أساليب تدريس التربية الاسلامية في جامعة آل البيت في الفصل الدراسي الصيفي للعام الدراسي 2007/2006 وعددهم (80) طالباً وطالبة . منهم (12) طالباً، و (28) طالبة في المجموعة التجريبية درسوا باستخدام الحاسوب، و (13) طالباً، و (27) طالبة في المجموعة الضا بطة، درسوا بالطريقة الاعتيادية . وتم إعطاء أفراد مجموعتي البحث اختباراً تحصيلياً من نوع الاختيار من متعدد، وتم التأكد من صدق الاختبار و ثباته (معامل الثبات 0.89). وتوصل البحث إلى النتائج التالية : وجدت فروق ذات دلالة إحصائية تعزى إلى طريقة التدريس ولصالح المجموعة التجريبية، ولم توجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لجنس الطلبة، أو للتفاعل بين طريقة التدريس و جنس الطلبة. وقد توصلت الباحثة إلى عدد من المقترحات في ضوء نتائجه.

وفي دراسة اخرى ل **(النيادي ، 2008)** حول أثر برمجية تعليمية في تحصيل طلاب الصف الرابع الأساسي في قواعد اللغة العربية في منطقة العين التعليمية بدولة الإمارات العربية المتحدة، هدفت هذه الدراسة إلى تصميم برمجية تعليمية في اللغة العربية ودراسة أثرها في تحصيل طلاب الصف الرابع الأساسي في قواعد اللغة العربية في منطقة العين التعليمية. وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي، وأداة الاختبار والبرمجية التعليمية. ومن نتائج هذه الدراسة : وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية (α = 0.05) في أداء أفراد عينة الدراسة على الاختبار البعدي وحسب متغير المجموعة (التجريبية، والضابطة)، ولصالح أداء طلبة المجموعة التجريبية على الاختبار البعدي بمتوسط حسابي (11.35) مقابل متوسط حسابي (8.25) لأداء المجموعة الضابطة، حيث كانت قيمة (ت = 7.914) وبدلالة إحصائية (0.000). وأوصى الباحث من خلال دراسته بضرورة استفادة المعلمين من تكنولوجيا المعلومات وتوظيفها في العملية التعليمية، وخاصة ما يتعلق بالبرمجيات التعليمية.

وفي دراسة أجراها كل من **البلوي وحمدي (2009)** هدفت إلى تقصي أثر برنامج متعدد الوسائط لتدريس مهارات الألعاب الرياضية الجماعية في مستوى الأداء المهاري والتحصيل المعرفي واتجاهات طلبة الصف الثامن الأساسي نحوه. تكونت عينة الدراسة من شعبة واحدة من طلاب الصف الثامن الأساسي، قسمت عشوائياً إلى مجموعتين متكافئتين، تجريبية تعلمت باستخدام البرنامج المتعدد الوسائط، وضابطة تعلمت باستخدام الطريقة الاعتيادية.

ولتحقيق أهداف الدراسة تم تصميم برنامج تعليمي متعدد الوسائط لتدريس ثلاث مهارات ألعاب رياضية جماعية، كما تم تطوير اختبار التحصيل المعرفي، وثلاث اختبارات لمستوى الأداء المهاري ، واستبانة اتجاهات نحو استخدام البرنامج في مجال التربية الرياضية . ولدى جمع البيانات أسفرت نتائج التحليل الإحصائي عما يلي:

–وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية على اختبارات مستوى الأداء المهاري واختبار التحصيل المعرفي.

–وجود اتجاهات إيجابية لطلاب المجموعة التجريبية نحو استخدام البرنامج المتعدد الوسائط في تدريس مهارات الألعاب الجماعية.

وركزت دراسة **الحربي (2010)** على الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي المباشر وبقاء أثر التعلم في دروس الضرب لمادة الرياضيات بالصف الثاني الابتدائي بالمدينة المنورة.

وقد اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة من (36) تلميذاً تم اختيارهم عشوائياً من تلاميذ الصف الثاني الابتدائي بمدارس سنابل المدينة المنورة الأهلية بالمدينة المنورة، أما أدوات الدراسة فاختار الباحث ألعاباً تعليمية إلكترونية مناسبة لتعلم دروس الضرب ، وقام بإعداد اختبار التحصيل الدراسي في دروس الضرب وتطبيقه بعد التحقق من صدقه و ثباته . وامتد تطبيق التجربة لعشرة أسابيع شملت التهيئة للتجربة، والاختبار القبلي، وتطبيق ادوات الدراسة والاختبار البعدي والمؤجل . وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة

إحصائياً بين مت وسط مجموع درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار التحصيل الدراسي البعدي عن مستوى التذكر ومستوى الفهم والاختبار ككل لصالح المجموعة التجريبية، ووجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي مجموعة درجات تلاميذ المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي البعدي المؤجل (بقاء اثر التعلم) عند مستوى التذكر و مستوى الفهم والاختبار ككل لصالح المجموعة التجريبية .

وهدفت دراسة **(مرسي، مشهور، 2012)**إلى تحديد مدى توافر المهارات الحياتية في محتوى مناهج الأطفال بفئاتها الثلاث في سورية، ولتحقيق ذلك تم استخدام قائمة للمهارات الحياتية وتضمنت القائمة عشرة مجالات أساسية للمهارات الحياتية تفرع عنها (٧١) مهارة فرعية، وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي وأظهرت نتائج التحليل في كراسات المستويات الثلاث أن مهارات التعلم محققة بدرجة جيدة و المهارات الشخصية ومهار ات اتخاذ القرار محققة بدرجة متوسطة، بينما مهارات تقدير الذات والمهارات الاجتماعية ومهارات التعلم محققة لدرجة جيدة ومهارات الشخصية ومهارات اتخاذ القرار محققة بدرجة متوسطة، بينما مهارات تقدير الذات و المهارات الاجتماعية ومهارات الاتصال ومهارات حل مواقف المشك لات بين الاطفال ومهارات القيادة ، ومهارات المواطنة غير محققة اي غير متوافرة في محتوى من مناهج الأطفال للمرحلة الاساسية، (مرسي،مشهور، 2012).

واجرى **ماثيو مارينو (Marino ،2013)** حول تصورات المعلمين والطلاب استخدام ألعاب الفيديو لتحسين حصص العلوم الدراسية . هدفت الدراسة إلى

اختبار قدرات الطلاب على قراءة العلوم واستيعابها من خلال ألعاب الفيديو او الإلكترونية أكثر من الكتب الاعتيادية العادية حيث تبين تفضيل الطلاب لبيئة الألعاب الإلكترونية أكثر من الإنترنت او المختبرات أو الكتب العادية.

التعقيب على الدراسات السابقة

عرضت الباحثة مجموعة من الدراسات السابقة، ويمكن التعقيب على هذه الدراسات عبر المحاور الآتية:

- أوجه الاتفاق مع الدراسة الحالية .
- أوجه الاختلاف مع الدراسة الحالية.
- أوجه الاستفادة من تلك الدراسات.

أوجه الاتفاق مع الدراسة الحالية

اتفقت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في النقاط الآتية:

1)اتفقت الدراسة الحالية مع أغلب الدراسات السابقة في فاعلية الألعاب الإلكترونية و التعلم من خلال الحاسوب في تنمية المهارات المدروسة باختلاف أنواع المهارات و تعددها في تلك الدراسات.

2) استخدم في الدراسة الحالية منهج واحد وهو المنهج شبه التجريبي في هذه الدراسة وهذا تطابق مع دراسة(**الحربي، 2010**)، (**ابو داوود، 2010**).

أوجه الاختلاف مع الدراسة الحالية

اختلفت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في النقاط الآتية:

1) اختلفت معظم الدراسات مع الدراسة الحالية في نوعية المهارات المطلوب اكتسابها حيث ركزت دراسة **(الشحروري، 2007)** على العمليات المعرفية و الذكاء الانفعالي، أما دراسة **(حمدي و ابو ريا، 2011)** ركزت على مهارات العمليات الحسابية الأربعة، بينما ركزت دراسة **(Dunn,2002)**على تنمية مهارة القراءة، أما دراسة **(البلوي وحمدي، 2009)**ركزت على مهارات الألعاب الرياضية الجماعية . بينما ركزت الدراسة الحالية على المهارات البدهية . المتمثلة بالتركيز و الادراك البصري و المقدرة على الحفظ.

2) تنوعت المناهج الدراسية التي طبقت عليها الدراسات السابقة وذلك خلافاً لدراسة الباحثة حيث طبق كل من **(حمدي، 2010)**، **(رينالدي، 1997)**، و **(حمدي و ابو ريا، 2001)** دراساتهم على مادة الرياضيات، و **(التويم، 2002)**، و **(النيادي، 2008)** فقد طبقوا دراستهما على مادة اللغة العربية، بينما طبق **(كميل، 2001)** دراسته في مادة العلوم، و **(الشديفات، 2007)** في مادة مناهج و اساليب تدريس التربية الاسلامية.

3) لم يتطابق اي من الدراسات السابقة مع دراسة الباحثة في الفئة العمرية المختارة حيث تنوعت الفئات كطالبات الدبلوم العالي كما ورد في دراسة **(ابو داوود، 2010)** أما طلبة المدارس فقد تناولها **(الحربي، 2010)** **استهدفت الصف الثاني الابتدائي،و دراسة** **(التويم، 2002)**، و **(حمدي وابو ريا، 2001)** للصف السادس الابتدائي، و**(حمدي و البلوي، 2009)**، و**(رينالدي، 1997)**

للصف الثامن ، ودراسة **(الشحروري، 2007)** للصف الخامس ، بينما كانت الفئة المستهدفة للدراسة هي الصف الأول الأساسي.

4) استخدمت بعض الدراسات اكثر من منهج كالمنهج التجريبي كما في دراسة **(النيادي، 2008)** و **(التويم، 2002)** ، وكما استخدم المنهج الوصفي التحليلي في دراسة (مرسي، مشهور، 2012)، بينما استخدمت الدراسة الحالية المنهج شبه التجريبي.

5) اختلفت بعض الدراسات السابقة في نوعية الأدوات المستخدمة فمنها ما استخدم الاختبار التحصيلي القبلي و البعدي وقياس الاتجاه كما في دراسة (الحربي،2010)، (البلوي وحمدي، 2009)

6) اختارت الباحثة عينة عشوائية من طالبات الصف الاول الاساسي قسمت إلى مجموعة تجريبية و مجموعة ضابطة وهذا اختلف مع بعض الدراسات السابقة.

أوجه الاستفادة من الدراسات الأخرى

أفادت الدراسة الحالية من المنهجية المتبعة في بعض الدراسات السابقة، حيث

أفادت الدراسة الحا لية من دراسة **(الحربي، 2010) و دراسة (النيادي، 2008)** من الأدوات المستخدمة في الدراسة.

استطاعت الباحثة أن تتوصل إلى مجموعة من النقاط التي يمكن توظيفها لخدمة دراستها الحالية، وهذه النقاط على النحو الآتي:

1) هناك توافق كبير في النتائج التي توصلت إليها الدراسات السابقة، فقد أثبتت جدوى توظيف الألعاب الإلكترونية و أثرها في تنمية المهارات المختلفة، كما في دراسة**(الحربي،2010)** و**(دراسة الشحروري،2007).**

2) الاستفادة من نتائج وتوصيات و مقترحات بعض الدراسات السابقة في صياغة فروض الدراسة الحالية، وإجراءات الدراسة بشكل عام.

3) الاستفادة من الأساليب الإحصائية التي استخدمها الباحثون في دراساتهم السابقة، وبالتالي اختيار الأساليب الإحصائية المناسبة لطبيعة الدراسة الحالية.

4) معرفة مدى مناسبة المنهج شبه التجريبي لمثل هذه الدراسات.

5) الاستفادة من الفروض والأسئلة التي فرضها الباحثون في دراساتهم السابقة.

6) الاستفادة من الأطر النظرية والدراسات التي تضمنتها الدراسات السابقة.

7) التعرف على العديد من المراجع المهمة وسبل الحصول عليها.

أوجه التميز في الدراسة الحالية

تميزت الدراسة الحالية بالفئة المستهدفة والتي تمثلت بالصف الأول الاساسي، ونوعية المهارات المدروسة المهارات البدهية باللغة الانجليزية.

اعتمدت اللعبة الإلكترونية المستخدمة في الدراسة على التدريس من خلالها باستخدام جهاز التابليت الذي تم تحميل اللعبة الإلكترونية عليه، ومن ثم تشغيل اللعبة الإلكترونية والتدريس بها بشكل جماعي و فردي، وذلك بالسماح لجميع المتعلمين بالمشاركة والتطبيق .

الفصل الثالث

الطريقة و الإجراءات

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي استخدام الالعاب الإلكترونية على تنمية المهارات البدهية لدى طالبات الصف الأول الاساسي في مادة اللغة الانجليزية في محافظة عمان. وفي ما يلي وصف لمنهجية الدراسة، وأفراد الدراسة، وأدوات الدراسة وتصميم الدراسة، والمعالجة الاحصائية لبيانات الدراسة.

منهجية الدراسة:

نظراً لطبيعة الدراسة قامت الباحثة باعتماد المنهج شبه التجريبي باستخدام مجموعتينهما :المجموعة التجريبية والتي تم تدريسها باستخدام الألعاب الإلكترونية.

أفراد الدراسة:

تم اختيار عينة وقد تكونت من (20) طالبة، و المجموعة الضابطة والتي تم تدريسها بالطريقة الاعتيادية والتي تكونت من (20) طالبة . تم اختيار كلتا المجموعتين بالطريقة العشوائية من طلبة الصف الأول الاساسي في مدرسة الحصاد التربوي لتكون المجموعة التجريبية، وذلك لتوفر الأجهزة والبرمجيات اللازمة لتطبيق هذه التجربة، كما سيتم اختيار عينة قصدية عشوائية من طلبة الصف الأول الاساسي في مدرسة الحصاد التربوي لتكون المجموعة الضابطة والتي سيتم تدريسها بالطريقة الاعتيادية.

أداتا الدراسة:

قامت الباحثة لتحقيق أهداف الدراسة ببناء الاداتين الآتيتين:

أولاً: اختبار لقياس مهارات اللغة الانجليزية البدهية ، قامت الباحثة بإعداد اداة لقياس مهارات اللغة الانجليزية البدهية الآتية : مهارة الادراك البصري، مهارة المقدرة على الحفظ، ومهارة التركيز، وستحقق الباحثة نوع الاختيار من متعدد لفقرات الاختبار، كما ان الاختبار اشتمل كل الأشكال والرسومات و الألوان بما يتناسب مع طلبة الصف الأول الاساسي الذين لا يستطيعون قراءة فقرات الاختبار وسيتم الاجابة على فقرات الاختبار ضمن التعليمات التي ستقدمها المعلمة أثناء تأدية الطلبة للاختبار.

ثانياً :استخدمت الباحثة برمجية الكترونية لقياس أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تمنية مهارات اللغة الانجليزية ، وتعمل هذه البرمجية على

التركيز على مهارة الادراك البصري من خلال عرضها لألوان واشكال متعددة، بالإضافة إلى تركيزها على مهارة الحفظ و المقدرة على التركيز.

وتم ضبط مراحل هذه البرمجية من قبل ال محكمين من ذوي الاختصاص في تكنولوجيا التعليم لإبداء ملاحظاتهم على مدى مناسبتها للصف الأول الأساسي.

صدق الاختبار:

تم تصميم اختبار واحد يشمل ال مهارات البدهية الثلاثة التي شملتها في الدراسة ، صدق المحتوى ، وقد قامت الباحثة بإعداد الاختبار بما يتناسب مع طالبات الصف الأول الاساسي الأساسي، فقد تأكدت الباحثة من صدق محتواه من خلال عرضه على عدد من المحكمين لإبداء ملاحظاتهم ومقترحاتهم، التي انصب أغلبها على الجانب اللغوي وإعادة الصياغة لي تم المعنى بشكل أفضل، وقد أخذت الباحثة بملاحظات المحكمين وتعديل الاختبار في ضوئها، ومن ثم وضع الاختبار بصورته النهائية.

ثبات الاختبار:

تم التحقق من الاختبار وإعادة الاختبار من خلال تطبيق المقياس على عينة تألفت من (20) طالبة، وأعيد تطبيقه عليهم بعد اسب وعين، ثم حسب

معامل ارتباط بيرسون بين التطبيقين، كما تم حساب الثبات بطريقة الاتساق

الداخلي : حيث يعد ثبات التجانس أو الاتساق الداخلي من المؤشرات

الإحصائية الأولية على ثبات الاختبار، وقد توفرت دلالة الثبات الاختبار من

خلال تقدير الاتساق الداخلي باستخدام معادلة (KR20) حيث بلغت

معاملات الثبات كما في الجدول(1)على النحو الآتي:

الجدول(1)

معاملات الثبات لكل مهارة من المهارات البدهية

المهارة	**معامل ارتباط بيرسون**	KR20
مهارة التركيز	0.78	0.84
مهارة المقدرة على الحفظ	0.84	0.87
مهارة الادراك البصري	0.86	0.83
المجموع	0.88	0.90

تصميم الدراسة:

تمثلت متغيرات الدراسة في الآتي:

1) المتغير المستقل: استراتيجية التدريس وله مستويان:

أ) الألعاب الإلكترونية

ب) الطريقة الاعتيادية

2) المتغيرات التابعة:

1. مهارة الادراك البصري

2. مهارة المقدرة على الحفظ

3.مهارة التركيز

وتتبع الباحثة تصميم المجموعة الضابطة باختبار قبلي وبعدي والذي يمكن تلخيصه بالرموز الآتية:

O1 X O2

O1 – O2

O_1:الاختبار القبلي لقياس مهارات اللغة الانجليزية البدهية القبلية لدى المجموعتين الضابطة و التجريبية.

O_2:الاختبار البعدي لقياس مهارات اللغة الانجليزية البدهية القبلية لدى المجموعتين الضابطة و التجريبية.

X: المجموعة التجريبية التي سيتم تدريسها المهارات المختارة باللغة الانجليزية من البرمجية الإلكترونية لطلبة الصف الأول الاساسي.

_: المجموعة الضابطة التي سيتم تدريسها المهارات المختارة باللغة الانجليزية من البرمجية الإلكترونية لطلبة الصف الأول الاساسي.

المعالجة الاحصائية:

تم استخدام المعالجة الاحصائية الآتية:

1. معادلة كودر ريتشارد كرونباخ (KR20) للتأكد من الاتساق الداخلي لأداة الدراسة.

2. تحليل التباين المتعدد المصاحب MANCOVA.

خطوات الدراسة:

1. الاطلاع على الادب التربوي ذي الصبة بموضوع الدراسة الحالية وبالتحديد الالعاب الإلكترونية ، والاطلاع على الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة والتي اهتمت بموضوع الحاسوب والألعاب الإلكترونية وذلك لتكوين خلفية ومرجعية واسعة حول موضوع الدراسة.

2. إعداد اطار نظري يتضمن أهمية استخدام الالعاب الإلكترونية في التعليم، والتفصيل فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية و المهارات البدهية، إلى جانب الدراسات السابقة التي تناولت توظيف الالعاب الإلكترونية في التعليم.

3. تحليل محتوى الوحدة المراد تدريسها من كتاب اللغة الانجليزية.

4. عرض الأدوات على المحكمين والاستفادة من آرائهم وملاحظاتهم في التعديل.

5. الحصول على طلب تسهيل مهمة (ملحق رقم 3).

6. اختيار عينة الدراسة بطريقة عشوائية من الشعب الدراسية بالمدرسة.

7. تقسيم العينة عشوائياً إلى مجموعة تجريبية تدرس باستخدام الالعاب الإلكترونية ومجموعة ضابطة تدرس بدون الالعاب الإلكترونية.

8. قياس الأداء القبلي من خلال الاختبار على عينة الدراسة لإثبات تكافؤ وتماثل مستوى الطالبات.

9. تطبيق و تنفيذ البرنامج المقترح (اللعبة الإلكترونية) على ط البات المجموعة التجريبية في حين تدرس طالبات المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية.

10. تصحيح الاختبار و جمع البيانات.

11. قياس الأداء البعدي من خلال الاختبار على نفس عينة الدراسة.

12. معالجة البيانات إحصائياُ بواسطة معادلة كودر ريتشارد كرونباخ (KR20) للتأكد من الاتساق الداخلي لأداة الدراسة و تحليل التباين المتعدد المصاحب MANCOVA.

13. تحليل نتائج الدراسة و مناقشتها وتفسيرها، وتقديم التوصيات و الاقتراحات في ضوء نتائج الدراسة.

الفصل الرابع

نتائج الدراسة

يتناول هذا الفصل النتائج التي توصلت إليها الدراسة لتعرف استقصاء اثر استخدام الالعاب الإلكترونية في تنمية المهارات البدهية باللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الأول الأساسي، وذلك بالإجابة عن سؤال الدراسة الرئيس، والتحقق من فرضيته. وفيما يأتي نتائج الدراسة بناء على سؤالها الرئيس:

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرئيس الذي نصه : هل يوجد أثر على استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البدهية لدى طالبات المرحلة الأساسية في عمان؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لأداء مجموعتي الدراسة (التجريبية والضابطة) على اختبار مهارات اللغة الانجليزية البدهية البعدي وعلاماتهم القبلية، والجدول(2) يوضح ذلك:

الجدول (2)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء مجموعتي الدراسة على اختبار مهارات اللغة الانجليزية البدهية البعدي وعلاماتهم القبلية

المهارة	المجموعة	العدد	القبلي		البعدي	
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
مهارة التركيز	التجريبية	20	11.30	2.20	25.10	4.61
	الضابطة	20	11.35	2.03	18.00	5.19
	المجموع	40	11.32	2.09	21.55	6.03
مهارة المقدرة على الحفظ	التجريبية	20	9.00	1.56	16.15	1.90
	الضابطة	20	8.70	1.56	12.05	2.86
	المجموع	40	8.85	1.55	14.10	3.17
مهارة الادراك البصري	التجريبية	20	7.50	0.76	9.35	0.81
	الضابطة	20	7.35	0.75	7.80	1.20
	المجموع	40	7.43	0.75	8.58	1.28
المجموع	التجريبية	20	27.80	2.61	51.90	10.00
	الضابطة	20	27.40	2.50	37.85	7.11
	المجموع	40	27.60	2.53	44.88	11.13

يلاحظ من الجدول (2) أنّ المتوسط الحسابي اختبار مهارات اللغة الانجليزية البدهية البعدي للمجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام الألعاب الاليكترونية كان الأعلى إذ بلغ للدرجة الكلية للاختبار (51.90)، في حين بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة الاعتيادية (37.85)، كما كانت المتوسطات الحسابية على جميع المهارات للمجموعة التجريبية أعلى من متوسطات المجموعة الضابطة على المهارات نفسها . ولتحديد فيما إذا كانت الفروق بين متوسطات مجموعتي الدراسة ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$)تم تطبيق تحليل التباين المشترك المتعد د (MANCOVA)، وجاءت نتائج تحليل التباين المشترك المتعدد على النحو الذي يوضحه الجدول (3) :

الجدول (3)

نتائج تحليل التباين المشترك المتعدد (MANCOVA) للفروق بين متوسطات تحصيل مجموعتي الدراسة على اختبار مهارات اللغة الانجليزية البدهية البعدي

مصدر التباين	المجال	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف) المحسوبة	مستوى الدلالة	مربع ايتا	قيمة لامبدا
التطبيق القبلي لاختبار مهارات اللغة الانجليزية البدهية	مهارة التركيز	6.323	1	6.323	0.257	0.615		8.995 *
	مهارة المقدرة على الحفظ	12.109	1	12.109	2.119	0.154		
	مهارة الادراك البصري	1.032	1	1.032	0.986	0.327		
	المجموع	66.271	1	66.271	0.878	0.355		

اسلوب التدريس	مهارة التركيز	509.921	1	509.921	20.745	0.000*	*0.359	
	مهارة المقدرة على الحفظ	174.301	1	174.301	30.508	0.000*	*0.452	
	مهارة الادراك البصري	23.083	1	23.083	22.059	0.000*	*0.374	
	المجموع	2019.527	1	2019.527	26.743	0.000*	*0.420	
الخطأ	مهارة التركيز	909.477	37	24.58				
	مهارة المقدرة على الحفظ	211.391	37	5.713				
	مهارة الادراك البصري	38.718	37	1.046				
	المجموع	2794.079	37	75.516				
الكلي	مهارة التركيز	1419.9	39					
	مهارة المقدرة على الحفظ	391.6	39					
	مهارة الادراك البصري	63.775	39					
	المجموع	4834.375	39					

***الفرق دال إحصائيا عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)**

يظهر من الجدول (2) أن قيمة لامبدا بلغت (8.995) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة احصائية بين مجموعتي الدراسة على اختبارمهارات اللغة الانجليزية البدهية، ويظهر الجدول أن قيمة (ف) بالنسبة لأسلوب التدريس بلغت **(26.743)**، وبمستوى دلالة يساوي (0.000) للدرجة الكلية لاختبارمهارات اللغة الانجليزية البدهية، وبلغت قيمة (ف) لمهارةالتركيز (20.745)، وبمستوى دلالة يساوي (.0000)، وبلغت قيمة (ف) لمهارةالمقدرة على الحفظ (30.508)، وبمستوى دلالة يساوي (.0000)،في حين بلغت قيمة (ف) لمهارةالادراك البصري (22.059)،

وبمستوى دلالة يساوي (.0000)، وهذه القيم دالة عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات أداء مجموعتي الدراسة على الدرجة الكلية لاختبار مهارات اللغة الانجليزية البدهية البعدي وجميع مهاراته، وبهذه النتيجة يتم رفض الفرضية الصفرية التي تنص على " لا توجد فروق ذات دلالة احصائية ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات أداء الطلبة لمهارات اللغة الانجليزية البدهية لطلبة الصف الأول الأساسي الذين يدرسون مادة اللغة الانجليزية، مجتمعة وكل على حد ، تعزى لأسلوب التدريس (الألعاب الإلكترونية ، الطريقة الاعتيادية).وتم استخراج المتوسطات الحسابية المعدلة للتعرف لصالح أي مجموعة كان الفرق، وتظهر النتائج في الجدول (4) :

الجدول(4)

المتوسطات الحسابية المعدلة والأخطاء المعيارية لأداء مجموعتي الدراسة على اختبار مهارات اللغة الانجليزية البدهية البعدي

المهارة	المجموعة	المتوسط الحسابي المعدل	الخطأ المعياري
مهارة التركيز	التجريبية	25.13	1.11
	الضابطة	17.97	1.11
مهارة المقدرة على الحفظ	التجريبية	16.19	0.54
	الضابطة	12.01	0.54
مهارة الادراك البصري	التجريبية	9.34	0.23
	الضابطة	7.81	0.23
المجموع	التجريبية	52.00	1.95
	الضابطة	37.75	1.95

يلاحظ من الجدول السابق أنّ المتوسط الحسابي المعدل للمجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام الألعاب الإلكترونية كان الأعلى إذ بلغ للدرجة الكلية للاختبار (52.00)، في حين بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة الاعتيادية (37.75)، وكذلك كانت المتوسط

الحسابي للمجموعة التجريبية اعلى من متوسط المجموعة الضابطة في جميع المهارات، وهذا يشير إلى أن الفرق كان لصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام الألعاب الاليكترونية ، بمعنى أن استخدام الألعاب الإلكترونيةكان له فاعلية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البدهية، إذ بلغ حجم التأثير (مربع ايتا) للدرجة الكلية للاختبار (0.420)، و (0.359) لمهارة التركيز، (0.452) ولمهارة المقدرة على الحفظ، و(0.374) لمهارةالادراك البصري .

الفصل الخامس

مناقشة النتائج والتوصيات

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الرئيس للدراسة و الذي ينص على : **هل يوجد أثر على استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية البدهية لدى طلبة المرحلة الأساسية في عمان ؟**

تم اختبار فرضية الدراسة المتعلقة بالسؤال الرئيس باستخدام تحليل التباين المتعدد المصاحب MANCOVA والذي اظهر النتيجة الآتية:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات أداء مجموعتي ا لدراسة على الدرجة الكلية لاختبار مهارات اللغة الانجليزية البدهية البعدي وجميع مهاراته، وبهذه النتيجة يتم رفض الفرضية الصفرية التي تنص على " لا توجد فروق ذات دلالة احصائية ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات أداء الطلبة لمهارات اللغة الانجليزية البدهية لطلبة الصف الأول الأ ساسي الذين يدرسون مادة اللغة الانجليزية، مجتمعة وكل على حده تعزى لأسلوب التدريس (الألعاب الإلكترونية، الطريقة الاعتيادية).

وتعزو الباحثة تفوق المجموعة التجريبية التي درست بالألعاب الإلكترونية ، إلى الاسباب الآتية:

- انجذاب الأطفال بالمرحلة الأساسية إلى الألعاب الإلكترونية بما تتضمنه من أشكال وألوان.

- تتميز الألعاب الإلكترونية بقدرتها على إثارة الدافعية عند المتعلمين نحو التعلم من خلال ما توفره اللعبة الإلكترونية من وسائل سمعية وبصرية وحركية، مما يساعد في إشراك أكثر من حاسة في الإدراك، ودور التعزيز عند الانتهاء من الاجابة على جزء من اللعبة وهو الاختبار التحصيلي للتأكد من التعلم و تثبيته.
- اتاحت الفرصة لمشاركة جميع الطلبة مع مراعاة الفروق الفردية بينهم.
- ساعدت على توفير الوقت و الجهد لكل من المعلم و المتعلم ، فالمعلم يقوم بدور اعطاء التعليمات و الإرشادات للعبة الإلكترونية، والمتعلم ينشغل بالتعلم.
- اشتملت اللعبة الإلكترونية على المهارات البدهية الثلاثة (الادراك البصري، المقدرة على الحفظ، التركيز) وكانت النتيجة لصالح المجموعة التجريبية، فقد قامت الباحثة بتطبيق لعبة الكترونية تحتوي على هذه المهارات.

تتفق نتائج الد راسة الحالية مع بعض نتائج دراسة (Dunn,2002) ودراسة (النيادي، 2008)، ودراسة (الحربي، 2010)، التي أكدت جميعها على أثر التقنيات الحديثة الإيجابي في عملية التعلم من مختلف الفئات العمرية.

التوصيات والمقترحات

اعتماداً على نتائج الدراسة واستنتاجاتها، وفي ضوء ما تم التوصل إليه، فإن الباحثة توصي بالآتي:

- ضرورة تعريف المعلمات بالمهارات البدهية للطلبة بالمرحلة الاساسية وكيفية تطبيقها داخل الغرفة الصفية.
- إجراء المزيد من الدراسات فيما يتعلق بأهمية دمج الألعاب الإلكترونية بعملية التعليم.
- إجراء المزيد من الدراسات لمعرفة مدى فاعلية استراتيجيات تدريسية حديثة ومنها الألعاب الإلكترونية.
- عقد دورات تدريبية للمعلمات حول كيفية استخدام الالعاب الإلكترونية وتطبيقها.
- إيجاد التعاون المستمر بين المؤسسات التعليمية والمؤسسات الخاصة لإنتاج البرمجيات الحاسوبية التعليمية التي تخدم جميع التخصصات العلمية والأدبية وتراعي جميع الجوانب التربوية والتقنية والعلمية عند إعدادها.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية

-ابراهيم, جمعة حسن، (2015)**دمج التكنولوجيا بالتربية و التعليم**، ط1, دمشق: دار الإعصار العلمي.

-**الاكاديميةالعربيةللتعليمالالكتروني(2010) http://www.elearning-arab-academy.com/elearning/educational-games/46-2010-11-06-06-51-18.html.**

-البلوي، خليل ، (2009)، أثر برنامج متعدد الوسائط لتدريس مهارات الألعاب الرياضية الجماعية في مستوى الأداء المهارى والتحصيل المعرفي واتجاهات طلبةالصف الثامن الأساسي نحوه.**المجلة الأردنيةفي العلوم التربوية**،36(2). 114-128

-التويم ، عبدالله سعد، (2002)، **أثر استخدام الحاسوب على تحصيل طلاب الصف السادس الابتدائي في مقرر قواعداللغة العربية** ، رسالة ماجستير غير منشورة , (المملكة العربية السعودية : جامعة الملك سعود.

-الجمهور، عبد الرحمن عبدالله . (١٩٩٩) **فاعلية الحاسوب في تدريس اللغة الإنجليزية لطلاب الصف الأول الثانوي** (دراسة

تجريبية)، بحث مقدم لندوة تكنولوجيا التعليم والمعلومات في الفترة من

٣ إلى /١٤٢٠ ٥/١هـ، الرياض، كلية التربية، قسم الوسائل

وتكنولوجيا التعليم، جامعة الملك سعود .

-الحربي،عبيد بن مزعل (2010). **فاعلية الألعاب التعليمية**

الإلكترونية علىالتحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات ،

أطروحة دكتوراه غيرمنشورة، جامعة أم القرى، مكةالمكرمة، المملكة

العربية السعودية.

-الراميني، فواز فتح الله (2006). **سيكولوجية الطفل و تعلمه باللعب**

في المرحلة الأساسية، العين دار الكتاب الجامعي.

-الريباوي، هند عبد الحميد (2009) **أثر استخدام الألعاب التعليمية**

و الإلكترونية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى طالبات

الصف السادس الابتدائي في مقرر اللغة الانجليزية لعام 1429-

1430، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك سعود المملكة

العربية السعودية.

-الشحروري، مهاحسني , (2007). **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلةالطفولة المتوسطة في الأردن**، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعةعمان العربية للدراسات العليا، عمان،الأردن.

-الشحروري، مهاحسني, (2008) **الألعاب الإلكترونية في عصرالعولمة**،عمان, دار المسيرة للنشروالتوزيع, الأردن.

-الشحروري، مها حسني ,(2011),**أثر الألعاب الإلكتروني ة على عمليات التذكروحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة فيالأردن**، مجلة دراسات، كلية العلوم التربوية، المجلد 38، ملحق 2.

-الشديفات، جومان ة حامد , (2007). أثر استخدام الحاسوب في التحصيل الدراسي لدى طلبة مساق مناهج وأساليب تدريس التربية الاسلامية في جامعة آل البيت، **مجلة جامعة دمشق**، المجلد 27، العدد1.

-المنا عي، عبدالله سالم . (١٩٩٢)،الكمبيوتر وسيلة مساعدة في العملية التعليمية، **مجلة التربية القطرية**، 2011، العدد ١٠١، الدوحة، قطر.

-النيادي، شافع محمد، 2008، **أثر برمجية تعليمية في تحصيل طلاب الصفالرابعالأساسي في قواعد اللغة العربية في منطقة العين التعليمية بدولة الإمارات العربية المتحدة**، مدينة العين.

- الهويدي ، زيد , (2005). **الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير**،العين, دار الكتاب الجامعي.

-خطاب، محمدصالح، وعرفات، مرفت عبدالرؤوف (2002). **رياض الأطفال الأهداف والأنشطة التعليمية التعلمية** . مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع، دولة الكويت.

-زهران، حامد، 2005، **علم نفس النمو الطفولة و المراهقة** ، ط6 ,القاهرة, عالم الكتب.

-سلامة، عبد الحافظ و أبو ريا، محمد، (2002)، **تطبيقات الحاسوب في التعليم**،ط1, الرياض: دار الخريجي للنشر والتوزيع.

-سلامة، عبد الحافظ ، (2013)، **تطبيقات الحاسوب والوسائط المتعددة في التعليم**، ط1,عمان, دار الهداية للنشر والتوزيع.

-فرج، عبداللطيف بن حسين . (2004). **تعليم الأطفال والصفوف الأولية**. عمان, دارالمسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الأردن.

-فرحات، محمد،(2011) **موسوعة الشامل في تعليم اللغة الانجليزية**، دار اسامة للنشر و التوزيع. عمان

-عاطف , هيام محمد ,(2002)، **الأنشطة المتكاملة لطفل الروضة** ، ط,1 دار الفكر العربي، القاهرة.

-مردان، نجم الدين علي. (2004). **سيكولوجية اللعب في مرحلةالطفولة المبكرة(مرحلةالحضانة ورياض الأطفال)**، الكويت: مكتبةالفلاح للنشر والتوزيع.

-مرسي، مشهور(2012) مدى توافر المهارات الحياتية في منهاج رياض الاطفال فيالجمهورية العربية السورية، **مجلة الفتح** العدد48.http://www.iasj.net/iasj?func=fulltext&aId=39420 تاريخ الدخول 2015/04/06

-مارزانو, روبرت، (1996):**أبعاد التفكير**. ترجمة يعقوب نشوان، محمد خطاب. دار الفرقان للنشر و التوزيع، عمان.

-مندور، عبدالسلام، 2006 ، **تكنولوجيا التعليم بين النظرية و التطبيق**، دار المسيرة للنشر و التوزيع، عمان، الاردن.

-نمرود، بشير (2008).العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدنيالرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقينالمتمدرسين، **رسالة ماجستير منشورة،** جامعة الجزائر، الجزائر.

-هيندي ليزلي، تون لوسي ، (2006), **تنمية مهارات الأداء الدرامي واللعب التخيلي في سنوات الطفولة المبكرة** . ترجمة : علا أحمد إصلاح. مجموعة النيل العربية. القاهرة.

ثانياً: المراجع الأجنبية

-Carole Benson (2004). "The importance of mother tongue-based Schooling for educational quality Education for All Global Monitoring Report as background information to assist in Drafting the 2005 report".

2005/ED/EFA/MRT/PI/9unesdoc.unesco.org/images/0014/001466/14

6632

e.pdf

-Cummins, J. (1998). Immersion education for the millennium: What have we learned from 30 years of research on second Language immersion? In M. R. Childs & R. M. Bostwick (Eds.) Learning through two languages: Research and practice. Second KatohGakuen International Symposium on Immersion and Bilingual .Education. (pp. 34-47). KatohGakuen, Japan http://carla.acad.umn.edu/cobaltt/modules/strategies/immersion2000 .pdf

-Dunn, Carol, A**.(2002), An Investigation of the Effect of Computer - Assisted.34 Reading Instruction Versus Traditional Reading Instruction on Selected High School Freshmen, Dissertation Abstracts International,** .

-Marino, M (2013). Student's and Teacher's perceptions of using video Games to Enhance science Instruction***, journal of science Education Technology****,* 667-680.

-Moreno-Ger, P. et al**, Educational game design for online education,** .(**computers in Human Behavior**(2008)

-Rinaldi,Irrislillian.(1997**)Astudy of the Effects of Computer Assisted Instruction oAchievement In Mathematics** .Dissertation Abstracts International,MAI 35 ,1124.

-Walker, S., &Delacey, P. (1994)**Enhancing language development for young children at risk: The role of computer**, AECA, Australian Journal of Early

(Childhood, 19 (1).

الملاحق

ملحق رقم (1)

اختبار المهارات البدهية بصورته النهائية باللغة الانكليزية



أداة تحكيم

حضرة الأستاذ الدكتور ....المحترم.

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته:

تقوم الباحثة بإجراء دراسة حول" أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البدهية لدى طلبة المرحلة الأساسية في عمان" استكمالاً للحصول على درجة الماجستير في تخصص المناهج وطرق التدريس بجامعة الشرق الأوسط في عمان / الاردن.

وتتطلب هذه الدراسة بناء اختبار لقياس مهارات اللغة الانجليزية البدهية، ونظراً لخبرتكم الطيبة في هذا المجال، وما تتمتعون من الاختصاص والدراية و العلم الوفير، تأمل الباحثة إبداء الرأي في فقرات الاختبار بالحذف أو الإضافة أو التعديل.

مع العلم أن جميع المعلومات الواردة فيها هي محل التقدير وستعامل بسرية تامة، ولن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي، شاكرة لكم حسن تعاونكم.

الباحثة

عبير فاروق محمود

مهارة المقدرة على الحفظ

Look and circle :

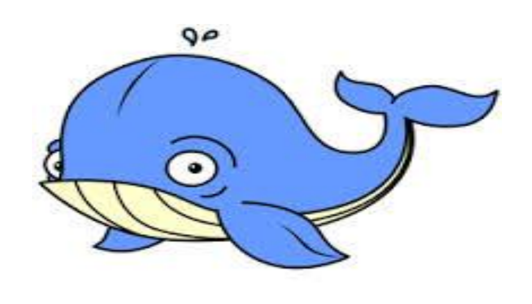


Bee

Bird

Cow

Fish



Whale

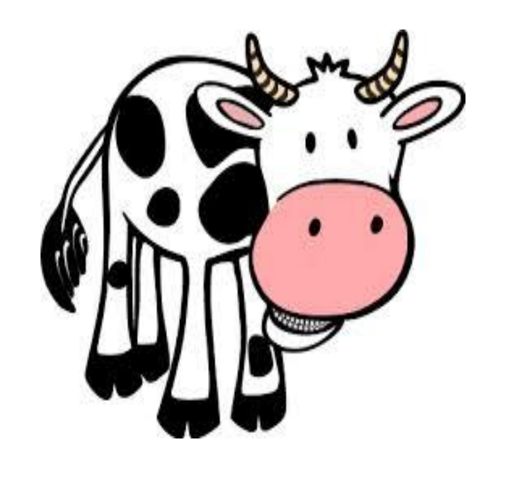
Fish



Sheep

Spider





Bird

Fish

Sheep

Cow



Cow

Spider



Snake

Bee





Dog

Fish

Butterfly

Horse





Chick

Cat

Dog

Dog





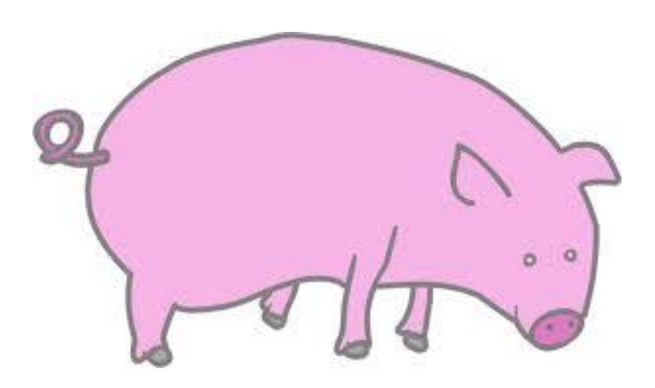
Dog

Cat

Dog

Rabbit





Cow

Elephant

Pig

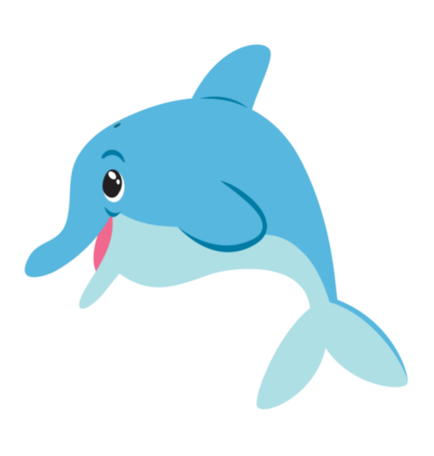
Lion





Lion

Tiger



Fish

Dolphin

مهارة الادراك البصري



or



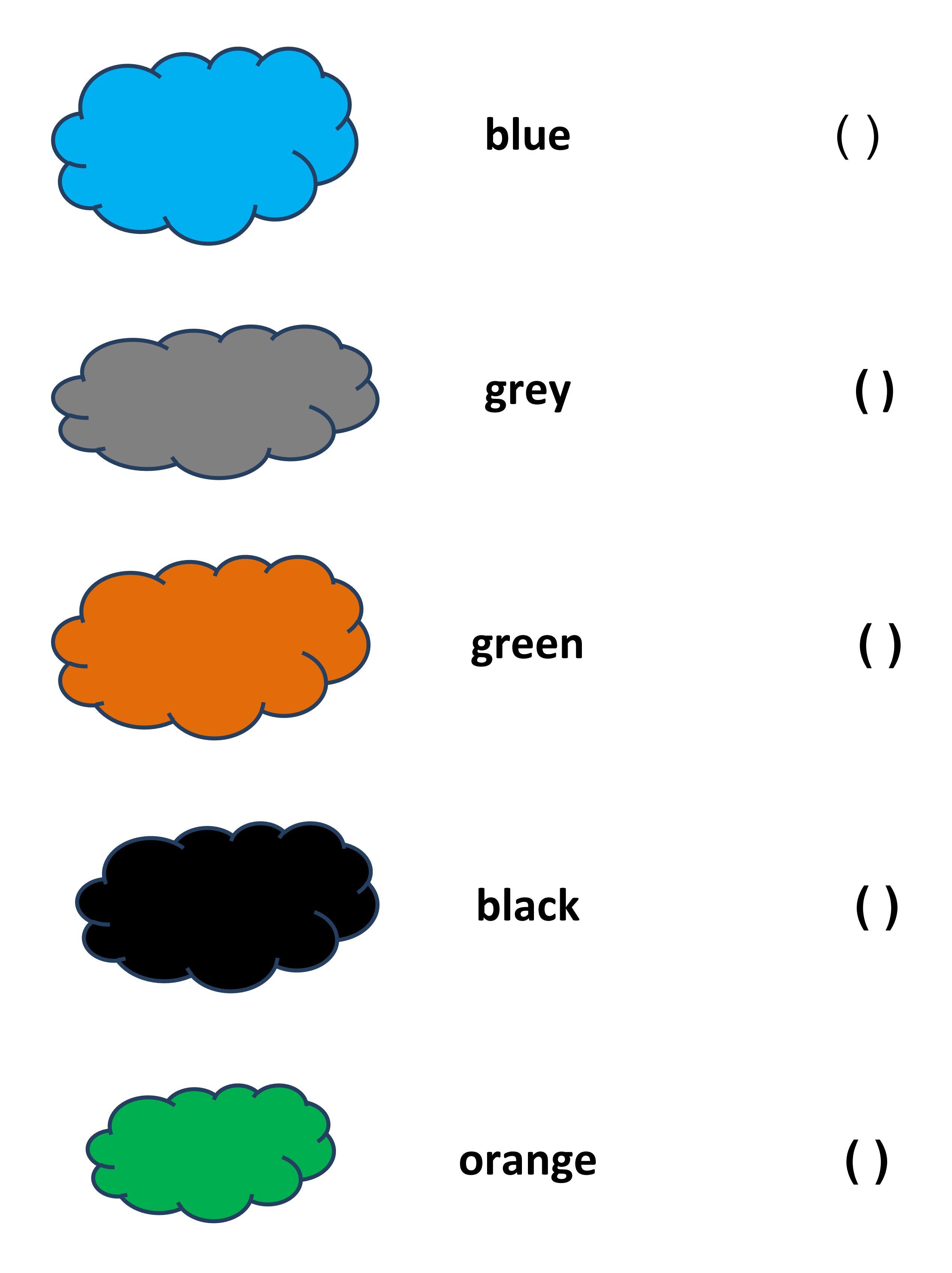
This colour is:

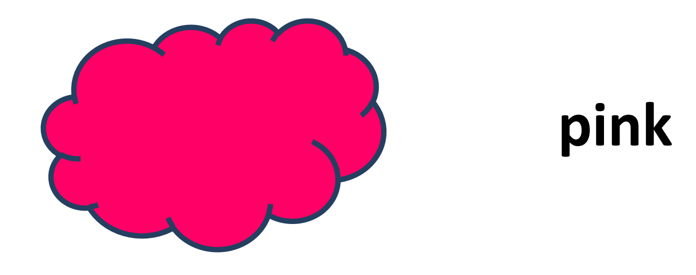
pink ( )

white ( )

yellow ( )

blue ( )

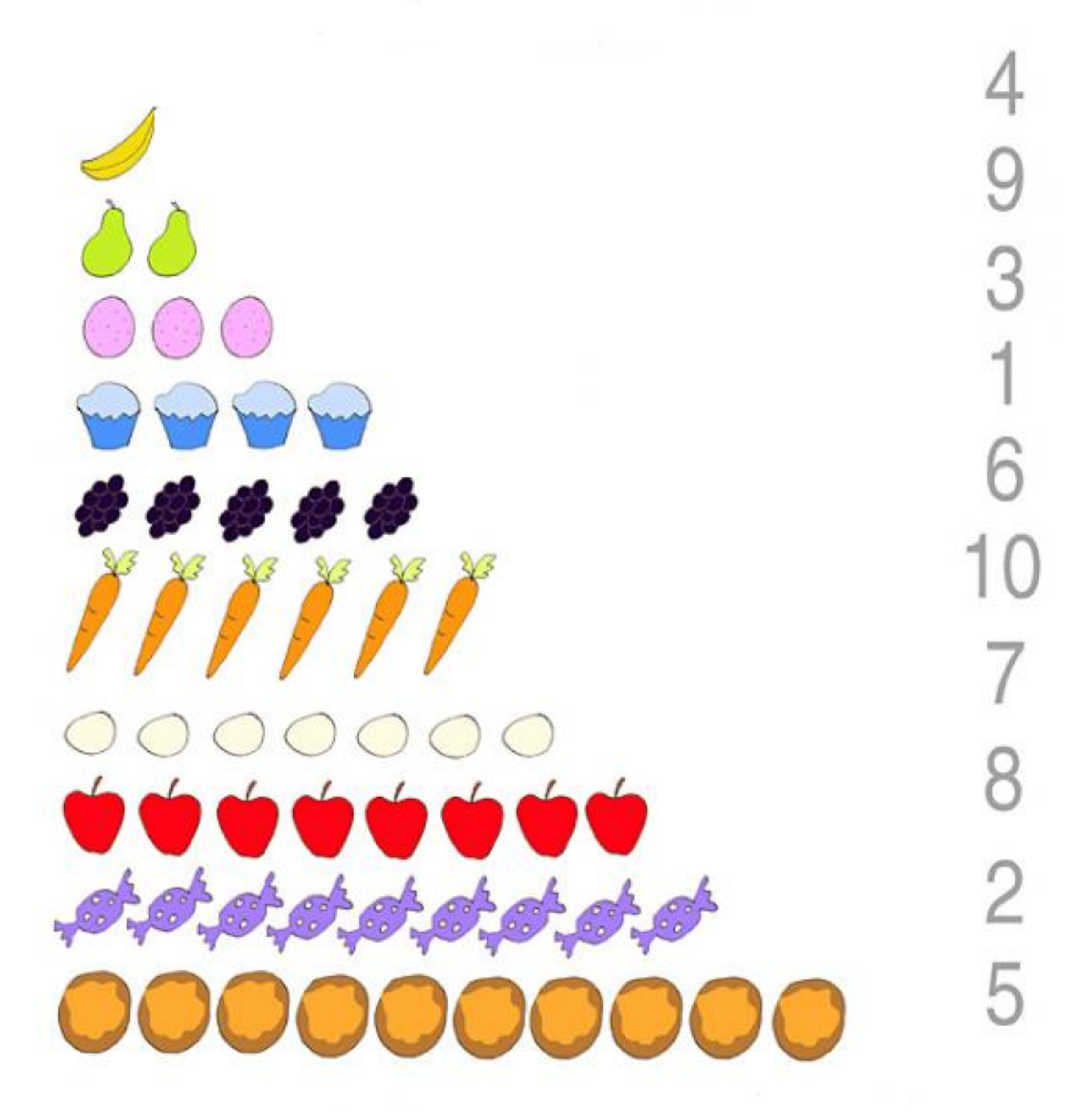

blue ( )
grey ( )
green ( )
black ( )
orange ( )



pink **( )**

مهارة التركيز

Count and match the food in each row to the correct number.



مهارة التركيز

Circle the capital letter

A	c
d	b
B	D
E	f
j	G
h	I
k	H
L	m
n	K
M	o
N	P
Q	o
R	s
T	u
v	W
x	Y
y	Z

ملحق رقم(2)

قائمة محكمي ادوات الدراسة

الاسم	الدرجة العلمية	التخصص	مكان العمل
جودت أحمد سعادة	استاذ	مناهج وطرق تدريس	جامعة الشرق الاوسط
غازي جمال خليفة	استاذ	مناهج وطرق تدريس	جامعة الشرق الاوسط
عباس مهدي الشريفي	استاذ	ادارة و قيادة تربوية	جامعة الشرق الاوسط
حمزة عبد الفتاح العساف	استاذ مساعد	تكنولوجيا التعليم	جامعة الشرق الاوسط
خالدة عبد الرحمن شتات		تكنولوجيا التعليم	جامعة الشرق الاوسط
رزان حسين الغوشة	معلمة لغة انجليزية	لغة انجليزية	مدرسة خولة بنت الأزور
الاء احمد ابو السعود	معلمة حاسوب	تكنولوجيا المعلومات والاتصالات	مدرسة خولة بنت الأزور
صفاء محمد الحياري	معلمة حاسوب	حاسوب	مدرسة خولة بنت الأزور